

1年生 ボール投げゲームの単元構成

	段階	はじめ オリエンテーション	なか				大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目		
1 学 年	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため					たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	10分	ボールはともだち 課題：ボール操作に慣れる(手に当てる)					
			ボールともだち 個人：B	個人：B	個人：B・C	個人：B・C		
	活動2	25分	まとあてゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる		どんどんおしだしゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる			
			ペア：A・D	ペア：A・D	ペア：A・D・C	ペア：A・D・B		
まとめ	5分	ふりかえり						

1.単元計画について

低学年の子どもたちにとってのボールゲームの面白さは、ボール自体を操作してシュートするところにあります。従って、単元全体を通して子ども一人一人が十分にボールに触れて、ボール操作することやシュートすることの楽しさを味わわせることが大切になります。低学年の段階で、ボールに触る楽しさやシュートの楽しさを知ること、中学年以降の攻防入り乱れてのゲームの時に積極的にシュートしようとする意欲をもつことにつながります。更に、その楽しさを知ること、みんなが楽しめるルールづくりを考えさせる基盤をつくることができます。つまり、低学年の学習は、ボールゲームの楽しさを味わわせることを中心に据えながら、中学年以降のボールゲームの学習にも系統性をもたせるように作成してあります。なお、片手でオーバースロー投げの投動作は、本単元からは省いてあります。

2.授業の約束やマナーについて

授業中の約束やゲームのマナーは、授業をスムーズに進めたり、みんなが楽しくゲームをしたりするためにあるものです。授業の最初に指導し、守らせるようにすると、だんだんスムーズに授業が流れるようになります。

授業の約束（例）

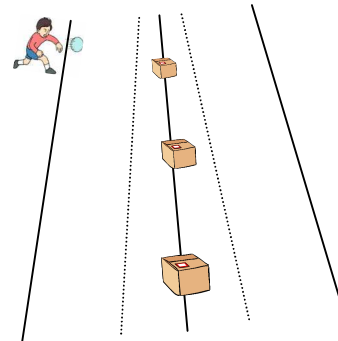
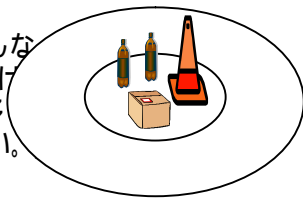
- ・先生の集合の合図があったら10秒以内に整列しよう
- ・集まった時は、いつもチームごとに並んで座ろう
- ・先生の話を聞くときは、ボールに触らないようにしよう
- ・授業が始まる前に、ビブスを着てボールを持って校庭に出よう
- ・授業が終わったら、みんなでボールやビブスを片付けよう

ゲーム中のマナー（例）

- ・相手の子が分からない時は教えてあげよう
- ・お友達の応援をしよう
- ・チーム同士で対戦するときは、相手チームの子と挨拶（握手）しよう

3.授業に必要なもの

ソフトバレーボール 2人に1個
 カラーコーン チーム数
 段ボール箱 チーム数 +
 ペットボトル チーム数 × 2
 ビブス(ゼッケン) チームごとのカラーで人数分
 半径3mの円 チーム数
 名簿(お手本を頼んだ子ども、みんなの前で褒められた子ども等に印をつけます。単元終了までに、できるだけ多くの子どもに印がつくようにしてください。)



ボール投げゲーム

	段階	はじめ オリエンテーション	なか				大会	備考	
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目			
1 学 年	導入	5分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて				/	たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。	
	活動1	10分	授業のマナー	ボールはともだち 課題：ボール操作に慣れる(手に当てる)					
			ボールともだち 個人：B	個人：B	個人：B・C	ペア：A・D・C			ペア：A・D・B
	活動2	25分	まとあてゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる	どんどんおしだしゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる					
まとめ	5分	ふりかえり							

授業の約束とまとあてゲームの説明 1 / 5時間目 (オリエンテーション)

- 本時の目標
- 1) 学習の約束・マナーがわかる
 - 2) ボールはともだち個人Bができる
 - 3) 「まとあてゲーム」のやり方がわかる

課程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	集合・整列・挨拶 1) チーム分けとゼッケン番号の発表 2) チームごとに整列	資料B-1 B-1-8		
活動1	3) 授業の約束を確認する	B-1-8		
活動2	4) 「ボールは友だち」 B拍手して 課題：ボールを上投げることに慣れる 5) まとあてゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる	資料B-2 (ボールは友だち) 資料B-3	資料B-22	シナリオの説明をする。練習中も各チームをまわりアドバイスする。必要ならば全体に一斉指導するとよいでしょう。
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり 授業の約束と的当てゲームの行い方はわかりましたか？ 今日の学習で困ったことはありませんでしたか？			B-1-9

ボール投げゲーム

	段階		はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考
	時間			1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目		
1 学 年	導入	5分	授業のマナー	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて ボールはともだち 課題: ボール操作に慣れる(手に当てる)					たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。	
	活動1	10分	ボールはともだち 個人: B	個人: B	個人: B	個人: B・C				
				ペア: A・D	ペア: A・D	ペア: A・D・C	ペア: A・D・B			
	活動2	25分	まとあてゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる	どんだんおしだしゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる						
	まとめ	5分		ふりかえり						

「ボールはともだち」ペアの説明 2 / 5時間目

- 本時の目標
- 1) 学習の約束・マナーがわかる
 - 2) ボールに触れていっぱい投げる
 - 3) 「ボールはともだち」個人B ペアA・Dができる
 - 4) 「まとあてゲーム」を楽しむ

課程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	校庭に来た子からゼッケンを付ける 先生の合図で集合する 整列・挨拶			
活動1	1) ボールはともだち 個人B ペアA・D 課題: ボールに触れていっぱい投げる		資料B-23	
活動2	2) まとあてゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる			練習中も各チームをまわりアドバイスする。必要ならば全体に一斉に指導するとよいでしょう。
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり 授業の約束と的当てゲームの行い方はわかりましたか？ 今日の学習で困ったことはありませんでしたか？	B-1-10		評価カードを利用して学習を振り返りましょう

ボール投げゲーム

1学年	段階		はじめ オリエンテーション	なか				大会	備考
	時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目		
	導入	5分	授業のマナー	集合・整列	挨拶・準備運動	学習のめあて			たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	10分	ボールともだち 個人：B	個人：B ペア：A・D	個人：B ペア：A・D	個人：B・C ペア：A・D・C	個人：B・C ペア：A・D・B		
	活動2	25分	またあてゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる	どんどんおしだしゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる					
	まとめ	5分		ふりかえり					

どんどんおしだしゲームの説明 3 / 5時間目

- 本時の目標
- 1) どんどんおしだしゲームを楽しむ
 - 2) ボールに触れていっぱい投げる
 - 3) 「ボールはともだち」個人B ペアA・Dができる

課程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	校庭に来た子からゼッケンを付ける 先生の合図で集合する 整列・挨拶 本時の目標			
活動1	1) ボールはともだち 個人B、ペアA・D 課題：ボールに触れていっぱい投げる			
活動2	2) どんどんおしだしゲーム 課題：ゲームを楽しみながら投げることに慣れる	資料B-4	資料B-25	
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり 今日はたくさん動けたかな？ いっぱいシュートしたかな？			

ボール投げゲーム

	段階	はじめ オリエンテーション	なか				大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目		
1 学 年	導入	5分	授業のま ナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて					たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	10分	ボールはともだち 課題: ボール操作に慣れる(手に当てる)					
			ボールともだち 個人: B	個人: B ペア: A・D	個人: B ペア: A・D	個人: B・C ペア: A・D・C	ペア: A・D・B	
	活動2	25分	またあてゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる		どんどんおしだしゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる			
	まとめ	5分	ふりかえり					

「ボールは友だち」の説明 4 / 5時間目

- 本時の目標
- 1) どんどんおしだしゲームを楽しむ
 - 2) ボールに触れていっぱい投げる
 - 3) 「ボールはともだち」個人B・C ペアAD・Cができる

課程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	校庭に来た子からゼッケンを付ける 先生の合図で集合する 整列・挨拶			
活動1	1) ボールはともだち 個人B・C ペアA・D・C 課題: ボールに触れていっぱい投げる		資料B-24	
活動2	2) どんどんおしだしゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり 授業の約束とコーンシュートゲームの行い方はわかりましたか？ 今日の学習で困ったことはありませんでしたか？			

ボール投げゲーム

1学年	段階		はじめ <small>オリエンテーション</small>	なか				大会	備考
	時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目		
	導入	5分	授業のマネー	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて				たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。	
	活動1	10分	ボールともだち 個人: B	ボールはともだち 課題: ボール操作に慣れる(手に当てる)					
			個人: B	個人: B	個人: B・C	個人: B・C	個人: B・C		
	活動2	25分	またあてゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる		どんどんおしだしゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる				
			ペア: A・D	ペア: A・D	ペア: A・D・C	ペア: A・D・B			
	まとめ	5分	ふりかえり						

「ボールは友だち」Bの説明とどんどんおしだしゲームを楽しむ 5 / 5時間目

- 本時の目標
- 1) どんどんおしだしゲームを楽しむ
 - 2) ボールに触れていっぱい投げる
 - 3) 「ボールはともだち」ペアA・D・Bができる

課程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	校庭に来た子からゼッケンを付ける 先生の合図で集合する 整列・挨拶			
活動1	1) ボールはともだち ペアA・D・B 課題: ボールに触れていっぱい投げる			
活動2	2) どんどんおしだしゲーム 課題: 楽しみながら投げることになれる			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり 授業の約束とどんどんおしだしゲームの行い方はわかりましたか？ 今日の学習で困ったことはありませんでしたか？			評価カードを利用して学習を振り返りましょう

ボール投げゲーム									
1 学 年	段階	はじめ オリエンテーション	なか				大会	備考	
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目			
	導入	5分	授業のマナー	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて ボールはともだち 課題: ボール操作に慣れる(手に当てる)					/
	活動1	10分	ボールともだち 個人: B	個人: B ペア: A・D	個人: B ペア: A・D	個人: B・C ペア: A・D・C	ペア: A・D・B		
	活動2	25分	まとあてゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる	どんどんおしだしゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる					
まとめ	5分	ふりかえり							

っ子大会 (発展) 6 / 5時間目 (発展) 大会

本時の目標 1) ゲームを楽しみ大会運営に協力する
2) ボールに触れていっぱい投げる

課程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	校庭に来た子からゼッケンを付ける 先生の合図で集合する 整列・挨拶			
活動1	大会方法の説明 1) 組み合わせと係りの説明 2) 試合順序の確認			B-1-11
活動2	っ子大会 課題: どんどんおしだしゲーム大会がスムーズに進行するよう協力する			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり 先生からみて、協力的に行えた子をほめる。			



オプション

1ねん

くみ

なまえ

ボールはともだち ボールになれよう!!

()チーム		()チーム		()チーム		()チーム	

じゅぎょうのもくひょう

- ボールを手にあてよう!
- ねらったところにボールをなげよう!

じゅぎょうのやくそく

- 1 たいいくぎ、うんどうぐつのようないをわすれずに
- 2 じゅぎょうがはじまるまえに、ピプス(ばんごう)をきよう
- 3 ソフトバレーボール(2人で1こ)、カラーコーン(チームに2こ)をチームでよいするしよう
- 4 先生のあいずがあったら、チームごとにならぼう
- 5 あつまったり、いどうするときはいつもかけ足でうごこう
- 6 ゲームのはじめやおわったあとは、あいてとあくしゅしてあいさつしよう
- 7 見ているときはすわって、お友だちをおうえんしよう
- 8 かたづけはぜんいんでかたづけよう

授業のまとめ方

1年もどる

授業の最後に子どもを集合させた時、学習したことの確認や、頑張った子どもを称賛したりすると、子どもの学習意欲は高まっていきます。
 ここでは、授業の終わりのまとめ方の例を示します。あくまで例であり、ソフメの子どもたちの実態に応じて工夫して頂いて大丈夫です。時間がない場合は、そのまま終わりにして頂いても大丈夫です。
ただし、授業の流し方に慣れてきたら授業のまとめの時間に必ず子ども(特定の子どもを指名して)を誉めてあげてください。

時間	まとめ方の例	参考
1 時間目	<p>例 授業の進め方は分かりましたか？</p> <p>例 授業の進め方は分かりましたか？やり方やルールで分からないことや困ったことはありませんでしたか？</p> <p>(準備や取り組み方等で称賛にあたいする子がいたら誉めてあげてください)</p>	<p>・1時間目なので、学習の進め方が分かるということが大切です。</p>
2 時間目	<p>例 今日のゲームの中で、がんばっていたお友達はだれです？</p> <p>例 今日のゲームの中で、特にがんばっていたお友達を先生が言います。名前を呼ばれたら立ってください。(チームで2人位ずつ)</p> <p>(この時間は必ず誰かを誉めて上げて下さい)</p>	<p>・子どもを称賛する時、子どもたちには選ばせる方法と先生が意図的に選ぶ方法があります。また、ここでは「がんばった」としてはいますが、「準備をよくやった」とか「友だちを励ました」等に変えてもかまいません。但し、称賛される子は、運動が得意な子に偏らないように配慮して下さい。その場に立った子は、みんなの拍手で称賛してあげるといいでしょう。</p>
	<p>・評価カードを利用して学習をふり返るといいでしょう。</p>	
	<p>・評価の必要のない先生は、2時間目と同様に子どもを称賛するといいでしょう。</p> <p>・時間もなく、簡単に終わりにしたい場合は、「今日はたくさん動けたかな？いっぱいボールを投げたかな？」と確認して終えるのもいいでしょう。</p>	
3 時間目	<p>・どンドンおしだしゲームの進め方は分かりましたか？やり方やルールで分からないことや困ったことはありませんでしたか？</p> <p>(準備や取り組み方等で称賛にあたいする子がいたら誉めてあげてください)</p> <p>・時間もなく、簡単に終わりにしたい場合は、「今日はたくさん動けたかな？いっぱいボールを投げたかな？」と確認して終えるのもいいでしょう。</p>	<p>・内容が若干変わったので、学習の進め方の確認をするといいでしょう。また、余裕があれば、子どもを称賛するといいでしょう。</p>
4 時間目	<p>(この時間は、3時間目と同じ)</p>	
5 時間目	<p>(この時間は、3,4時間目と同じ)</p> <p>(この時間は誰かを必ず誉めて上げて下さい)</p>	

学しゅうのすすめかた

- 1 かけりが、ゼッケン、ボールコーンじゅんぴする
- 2 先生のあいずがあったらあつまる。あつまるときは、いつもグループごとにならぶ

学しゅうのふりかえり(1かいめ)

		よくできた	できた	もうすこし
成果	うんどうすることが じょうずにできた			
意欲関心	いっぱい うんどうして たのしかった			
学び方	やくそくやルールを まもれた			
協力	ともだちと なかよくできた			

学しゅうのふりかえり(2かいめ)

		よくできた	できた	もうすこし
成果	うんどうすることが じょうずにできた			
意欲関心	いっぱい うんどうして たのしかった			
学び方	やくそくやルールを まもれた			
協力	ともだちと なかよくできた			

「こっこ」大会実施例

星取り表

	1班	2班	3班	4班	5班	勝敗
1班						
2班						
3班						
4班						
5班						

試合順

	Aコート	Bコート	見学
第1試合	2班 対 3班	4班 対 5班	1班
第2試合	1班 対 5班	3班 対 4班	2班
第3試合	1班 対 4班	2班 対 5班	3班
第4試合	1班 対 2班	3班 対 5班	4班
第5試合	1班 対 3班	2班 対 4班	5班

- ・1時間で5試合を計画しています。
- ・児童にゲームを楽しませるのが大会の目的です。
- ・毎試合、コートを指示してください。

1年もどる

ボール投げゲーム・バスケットボール型ゲーム・バスケットボール

1 学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目			
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため					/	たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動 1	10分	ボールはともだち 課題: ボール操作に慣れる(手に当てる) 個人: B 個人: B 個人: B・C ペア: A・D ペア: A・D ペア: A・D・C ペア: A・D・B						
	活動 2	25分	まとあてゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる						
	まと	5分	ふりかえり						

2 学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目			
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため					/	たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動 1	10分	ボールはともだち 課題: ボールをとる 個人: B 個人: B 個人: B・C ペア: A・D ペア: A・D ペア: A・D・C ペア: A・D・B						
	活動 2	25分	コーンシュートゲーム(守りなし) コーンシュートゲーム(守りあり) 課題: 隙を見つけて投げることを楽しむ						
	まと	5分	ふりかえり						

3 学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか								大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8・9時間目			
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため								/	バスやシュートを練習し、ボール操作に慣れ、ゲームを楽しませてください。単元を通してソフトバ
	活動 1	10分	バス&シュート 課題: 正確なバスとシュート				バス&シュート 課題: サポートの動き					
	活動 2	25分	360°コーンポートボール ドリブルなし 課題: ゲームになれよう									
	まと	5分	ふりかえり									

4 学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか								大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8・9時間目			
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため								/	ボール操作に慣れるとともに、ボールを持たないとき、パスが受けられる位置(サポートの位置)を探しに行くことを教えてください。単元を通してソフト
	活動 1	10分	ドンドンパスゲーム 課題: サポートの動き				ハーフコートポートボール(3対2チーム内練習) ドリブルなし課題: サポートの動き					
	活動 2	25分	ポートボール(5対5:フィールド3対3) ドリブルなし 課題: パスやシュートを使ってゲームを楽しむ									
	まと	5分	ふりかえり									

5 学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか								大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8・9時間目			
	導入	5分	授業の約束・マナー シュートゲーム・集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため								/	バスケットボール大会 バスが受けられる位置(サポートの位置)に動くことを学習の中心としてゲームを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動 1	15分	シュートゲーム 課題: サポート				ピボットフットゲーム 3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルなし 課題: L,Vカット					
	活動 2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする 課題: カットを使って攻める									
	まと	5分	ふりかえり									

6 学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか								大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8・9時間目			
	導入	5分	授業の約束・マナー シュートゲーム・集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため								/	ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、ドッジボールやポートボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動 1	15分	シュートゲーム 課題: サポート				ドリブルポイントゲーム 課題: ドリブル 3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし課題: L,V 3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり課題: ドリブル、L,Vカット					
	活動 2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする				3対3オールコートゲームドリブルあり 課題: 作戦を立てる					
	まと	5分	ふりかえり									